

User Interface Innovation Using WordPress And Elementor For Primary School Website Development

Inovasi Antarmuka Pengguna Menggunakan WordPress Dan Elementor Untuk Pengembangan Website Sekolah Dasar

M. Aufa Izul Haq¹, Ika Ratna Indra Astutik²

(221080200021@mhs.umsida.ac.id), (ikaratna@umsida.ac.id)

^{1,2}UMSIDA, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Jl. Raya Gelam 250 ,Candi ,Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Abstract. Web SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo is in need of a better user interface. The team is using WordPress and Elementor plugin to revamp the main sections of the site. They are focusing on elements such as core values, facilities, vision-mission pages, and extracurricular activities. The goal of this article is to create a dynamic, responsive, and easily manageable user interface that allows users to access school information more efficiently. The team is also using the Next Gen Gallery plugin to interactively manage and display student learning outcomes. These changes aim to enhance navigation, increase interactivity, and improve the site's appearance. Ultimately, this enhances the user experience and overall operation of the school website. The article showcases the use of grid position displays and main menus on desktop computers, tablets, and mobile phones using Adobe XD. It demonstrates how Elementor is used to create web pages with columns and rows that mimic layout positions. Additionally, screenshots from the WordPress backend will be used to show editable areas. Remote testers will receive questionnaires regarding grid position layouts and specific element locations.

Keywords - UI/UX, WordPress, Elementor, Next Gen Gallery, Grid Layout, Adobe XD, Web Responsif, Navigasi, Pengalaman Pengguna, SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

Abstrak. Web SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo membutuhkan antarmuka pengguna yang lebih baik. Tim menggunakan WordPress dan plugin Elementor untuk mengubah bagian situs utama. Mereka berkonsentrasi pada elemen seperti nilai-nilai inti, sarana prasarana, halaman visi-misi, dan kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan artikel ini adalah untuk membuat antarmuka yang dinamis, responsif, dan mudah dikelola sehingga pengguna dapat lebih mudah mengakses informasi sekolah. Tim juga menggunakan plugin Next Gen Gallery untuk secara interaktif mengelola dan menampilkan hasil belajar siswa. Perubahan ini meningkatkan navigasi, meningkatkan interaktivitas, dan tampilan situs. Ini menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi pengguna dan situs web sekolah beroperasi dengan lebih baik secara keseluruhan. Artikel ini menunjukkan penggunaan tampilan grid posisi dan menu utama pada komputer desktop, tablet, dan ponsel menggunakan Adobe XD. Artikel ini menggunakan Adobe XD untuk menunjukkan bagaimana tampilan grid posisi dan menu utama digunakan pada komputer desktop, tablet, dan ponsel. Metode ini menggunakan Elementor untuk membuat halaman web dengan kolom dan baris yang meniru tata letak. Selain itu, akan diambil cuplikan layar dari backend WordPress untuk menunjukkan lokasi area yang dapat diubah. Penguji jarak jauh menerima kuesioner yang menanyakan tata letak posisi grid dan lokasi elemen tertentu dari subjek.

Kata Kunci - UI/UX, WordPress, Elementor, Next Gen Gallery, Grid Layout, Adobe XD, Web Responsif, Navigasi, Pengalaman Pengguna, SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

I. PENDAHULUAN

Situs web sekolah menjadi cara utama bagi sekolah untuk menyampaikan informasi kepada semua orang, terutama orang tua dan calon siswa, di era digital seperti saat ini. Website SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo berfungsi sebagai sumber informasi tentang kegiatan, pencapaian, dan fasilitas sekolah. Untuk mendukung hal tersebut, peneliti ingin menyelesaikan masalah yang ada, yaitu adanya pengembangan konten e-learning. E-learning adalah pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat elektronik untuk memudahkan pendidikan di mana siswa sebagai pusat dan dilakukan secara interaktif di mana dan kapan saja (Karwati, n.d. 2014). pendidikan online yang akan dikembangkan, yang akan menggunakan motion graphic dan situs web WordPress [1].

WordPress adalah alat cepat yang dapat digunakan oleh mereka yang memiliki sedikit pengetahuan tentang membuat situs web. Konfigurasi WordPress dan pengaturannya harus dilakukan sehingga tidak ada masalah kompatibilitas di kemudian hari. Memilih tema yang bagus, mengawasi hak istimewa pengguna, dan memastikan bahwa semuanya telah diperbarui ke versi terbaru adalah semua bagian dari ini [2]. Kepuasan pelanggan sebagai prioritas utama mereka dalam dua belas bulan ke depan [3].

Sebagai bagian dari program magang saya, saya diminta untuk melakukan perubahan pada beberapa bagian situs web menggunakan WordPress dan plugin Elementor. Tujuan utama perubahan ini adalah untuk meningkatkan tampilan dan interaksi pengguna pada bagian ekstrakurikuler, visi-misi, sarana prasarana, dan nilai inti. Selain itu, saya juga diminta untuk menambah galeri prestasi siswa menggunakan plugin Next Gen Gallery. Pengalaman pengguna adalah persepsi dan respons pengguna terhadap produk, sedangkan antarmuka pengguna adalah input dan output yang langsung terhubung ke sistem pengguna akhir [4].

WordPress.com dan WordPress.org adalah dua jenis yang berbeda. Yang pertama memungkinkan pembuatan situs web dalam waktu singkat tanpa perubahan, sedangkan yang kedua memungkinkan pembuatan situs web dengan perubahan yang diperlukan. Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan WordPress.org, yang dapat diunduh melalui <https://wordpress.org/download> [4].

II. METODE

WordPress untuk membuat situs web, Desain web CMS untuk siswa universitas. data pengguna, seperti properti mereka informasi umum tentang diri sendiri; tingkat keahlian dalam penggunaan WordPress, Elementor, HTML, dan CSS; pengalaman kerja, status pendidikan tinggi, dan tujuan karir, antara lain, masalah atau kekecewaan yang mereka alami; dan hasil yang mereka harapkan dari penerapan teknik baru ini [6].

Memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat, tanpa mengganggu, adalah syarat pertama dari pengalaman pengguna (UX) yang sempurna. Diikuti oleh elegan dan kesederhanaan, mereka membuat barang yang menyenangkan untuk dimiliki dan digunakan. Pengalaman pengguna sebenarnya melampaui apa yang diinginkan pengguna, cita-cita mereka, atau hanya berfungsi sebagai daftar periksa. Layanan dari berbagai bidang, seperti desain, pemasaran, desain grafis, dan industri, harus bersatu dengan baik untuk memastikan penawaran perusahaan memiliki kualitas UX yang tinggi [7].

Ada banyak warna - warna yang digunakan sebagai antarmuka pengguna, dan diharapkan bahwa antarmuka pengguna menjadi lebih cerah dengan menggunakan warna yang cerah sebagai antarmuka. Akibatnya, antarmuka pengguna digambarkan secara tipografi menggunakan palet warna yang lebih tajam, duoton, dan gradien yang berani [8].

Semua orang tahu bahwa sensasi paling kuat dari indera manusia adalah penglihatan. Gambar sangat penting dalam desain antarmuka pengguna yang panjang, dan kesuksesan gambar adalah proses natural untuk berkembang menjadi gambar bergerak. Gambar dapat menggambarkan seribu kata, dan gambar bergerak dapat menggambarkan sepuluh kali lebih banyak kata. Sementara gambar bergerak dinamis, gambar bersifat statis, dan ada alasan yang kuat untuk ini [8].

Proses User Centered Design (UCD) dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan desain UI/UX. Prinsip UCD meliputi bahwa desain dibuat berdasarkan hasil evaluasi, pengalaman sebelumnya, dan rekomendasi dari calon pengguna. Melakukan wawancara dan observasi langsung dengan pengelola Desa Wisata Cikolelet adalah bagian dari proses rencana berpusat manusia untuk mengumpulkan data. Setelah pemangku kepentingan memberikan data, tahap berikutnya adalah menentukan konteks penggunaan, yang mencakup identifikasi kembali masalah, pengguna, dan kebutuhan. Selanjutnya, tahap menentukan pengguna dan organisasi selesai. Setelah ide desain UI/UX berdasarkan hasil analisis dibuat, proses desain dimulai untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu Produce Design Solution [9].

Setelah desain UI/UX pertama selesai, tahap "Evaluate Designs Against User Requirements" dimulai. Ini mengumpulkan data berdasarkan kebutuhan pengguna dengan menyebarkan kuesioner yang dirancang sedemikian rupa untuk mengumpulkan tanggapan deskriptif dari calon pengguna. Selanjutnya, pada tahap yang sama, penilaian kompatibilitas UI/UX dilakukan dengan UEQ [9].

Empatize, define, ideate, prototype, dan testing adalah lima langkah dalam metode design thinking. Design thinking adalah proses inovasi yang berpusat pada manusia yang menggabungkan kebutuhan konsumen, prospek teknologi, dan tujuan bisnis dengan alat desain [10].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Situs web SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengalaman pengguna (UX). Berikut adalah beberapa kemajuan yang dicatat: Tampilan Lebih Menarik: Perubahan desain pada bagian ekstrakurikuler dan nilai inti membuat tampilan lebih menarik dan informatif. Ini membuat pengunjung lebih mudah memahami apa yang disampaikan.

Navigasi Lebih Mudah: Struktur halaman yang lebih baik, terutama di bagian visi-misi dan sarana prasarana, memudahkan pengguna menemukan informasi dengan cepat.

Galeri Prestasi yang Dinamis: Prestasi siswa dapat ditampilkan dalam bentuk galeri foto yang mudah dikelola dan diakses oleh pengguna dengan plugin Next Gen Gallery.

Perombakan UI/UX ini tidak hanya memperbarui tampilan, tetapi juga meningkatkan kinerja website dalam hal kecepatan akses dan kemudahan penggunaan.



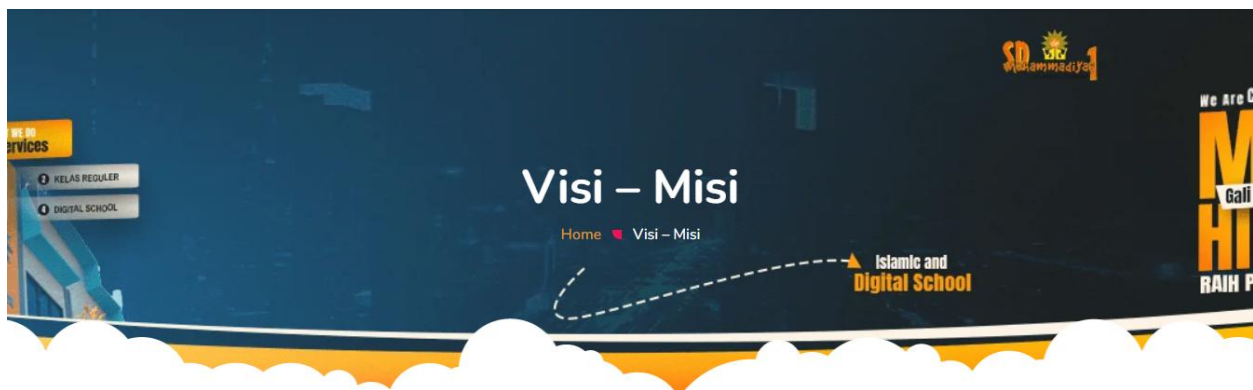
Gambar 1. Alur Web

alur proses perbaikan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) di situs web SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo digambarkan dalam flowchart. Dimulai dengan analisis situs web saat ini, flowchart mencakup komponen utama seperti nilai-nilai inti, sarana prasarana, visi-misi, dan kegiatan luar sekolah. Selanjutnya, perencanaan dilakukan untuk meningkatkan UI/UX. Ini dimulai dengan redesain menggunakan plugin Elementor, dan kemudian digunakan plugin Next Gen Gallery untuk menampilkan prestasi siswa secara interaktif. Untuk memastikan responsivitas desain, pengujian dilakukan pada berbagai desktop, tablet, dan ponsel. Hasil pengujian digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian tata letak sebelum situs web yang diperbarui dipasang atau dirilis.



Gambar 2. Laman Ekstrakurikuler

1. Ekstrakurikuler: Bagian ini diperbaharui dengan menambahkan deskripsi kegiatan yang lebih jelas, serta gambar pendukung menggunakan modul gambar dari Elementor.



Visi SD Muh1da

“ Terwujudnya generasi unggul berdasarkan nilai Islam, berakhlak mulia dan berwawasan global. ”



Gambar 3. Laman Visi – Misi

2. Visi-Misi: Saya merancang ulang bagian ini agar lebih menarik secara visual, dengan menggunakan elemen typography yang lebih jelas dan layout yang lebih terstruktur.

Fasilitas Sekolah



Perpustakaan

Perpustakaan adalah pusat literasi dan pengetahuan yang dirancang untuk mendukung perjalanan belajar. Perpustakaan menyediakan koleksi

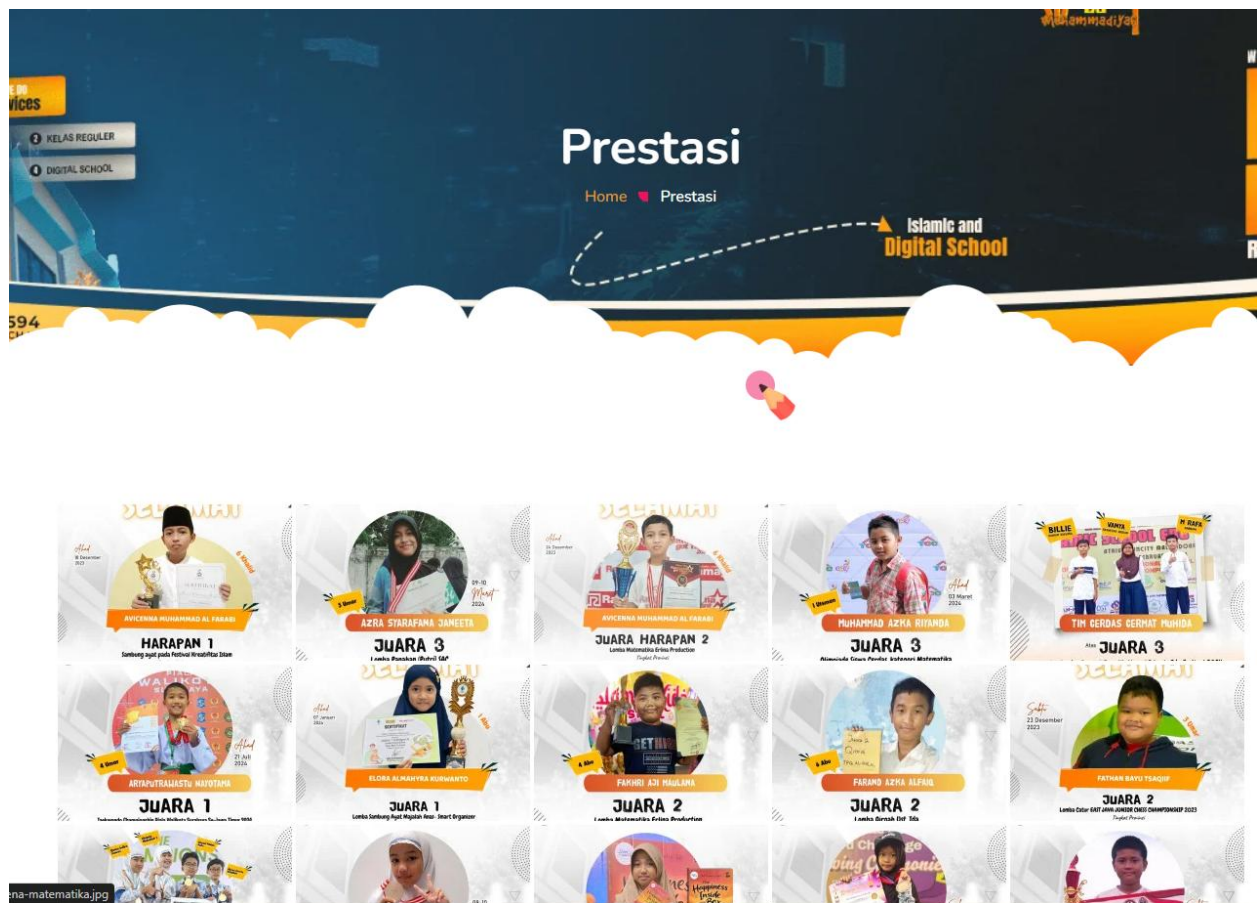
Gambar 4. Laman Sarpras

3. Sarana Prasarana (Sarpras): Sarana dan prasarana sekolah diperkenalkan melalui tampilan galeri dengan tata letak yang lebih intuitif, sehingga pengunjung situs dapat lebih mudah memahami fasilitas yang disediakan oleh sekolah.



Gambar 5. Laman Core Values

4. Core Values: Saya membuat tampilan yang lebih informatif dengan ikon dan infografis untuk menjelaskan nilai-nilai inti sekolah.



Gambar 6. Laman Prestasi Siswa

5. Prestasi Siswa: Untuk menampilkan galeri prestasi siswa, saya menggunakan plugin Next Gen Gallery. Plugin ini memungkinkan pengelolaan gambar prestasi siswa dengan mudah, serta menampilkan galeri yang responsif dan interaktif.

IV. SIMPULAN

Magang di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo memberi saya pengalaman langsung dalam pengembangan UI/UX dengan WordPress dan Elementor. Saya membuat desain antarmuka yang responsif dan mudah digunakan, yang membuat situs web sekolah menjadi lebih baik secara keseluruhan. Menggunakan Elementor dan Galeri Next Gen tidak hanya membuat situs tampak bagus - tetapi juga membuatnya berfungsi lebih baik. Perubahan ini dapat membantu SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo lebih banyak berbagi informasi dengan pengunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo** atas kesempatan dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian dan pengembangan aplikasi ini. Terima kasih kepada bapak **Mirza Putera Bhaskara, S.Kom** sebagai pembimbing lapangan, yang telah memberikan panduan, pengetahuan praktis, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian di lapangan.

Terima kasih kepada **Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA)**, khususnya kepada Ibu **Ika Ratna Indra Astutik, S.Kom., MT.** selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti sepanjang penyusunan tugas akhir ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan sangat berharga dan menjadi motivasi besar dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga kepada Ibu **Ade Eviyanti, S.Kom., M.Kom.** sebagai Kepala Program Studi, atas dukungannya dalam proses akademik. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan sangat berharga dan menjadi motivasi besar dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] O. S. Hidayat, “Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website WordPress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar.”
- [2] “Building a Secure WordPress Website with Plugins,” 2019.
- [3] N. R. Wiwesa, “User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan.”
- [4] “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pendistribusian Alat-Alat Kesehatan pada Perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat.”
- [5] Z. Rahmah, “Perancangan Website Eduji Menggunakan CMS WordPress,” Dec. 30, 2022.
- [6] S. Harageones, “UX/UI Research—Applied Strategies for Building a Custom WordPress Theme Using Underscores and Elementor,” Lindenwood University, Dec. 2022. [Online]. Available: <https://digitalcommons.lindenwood.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1302&context=theses>
- [7] “UI/UX Design of Educational Online Courses,” Mar. 21, 2022.
- [8] H. S. Joo, “A Study on UI/UX and Understanding of Computer Major Students,” Dec. 31, 2017.
- [9] H. T. Yasmine and W. T. Atmojo, “UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method,” Dec. 2, 2022.
- [10] D. S. Bila and D. R. Indah, “Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking,” Jun. 6, 2023.
- [11] S. Umaroh, N. Fitrianti, A. Rahayu, and K. R. Putra, “Design Thinking and Cognitive Walkthrough for Website User Experience Improvement,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 10, no. 3, pp. 174–181, 2024, doi: 10.25077/TEKNOSI.v10i3.2024.174-181.
- [12] M. Hudha and K. Haryono, “Perancangan Desain UI/UX Website E-Learning Berbasis Learning Management System dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 6, no. 1, pp. 598–609, 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1252.
- [13] A. A. Alatas and S. Kusumadewi, “Desain Ulang Website Lumiere Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 173–181, 2025, doi: 10.20885/snati.v4.i2.40640.
- [14] G. N. Tamma, I. Iftadi, and R. D. Astuti, “Design Thinking Implementation for User Experience Improvement of UNS Graduation Website: A Case Study,” *Jurnal Sistem Teknik Industri*, vol. 27, no. 3, pp. 162–175, 2025, doi: 10.32734/jsti.v27i3.19980.

- [15] A. Hudzaifah and R. Maulana, “Penerapan UI/UX Design pada Website Pet Care Berbasis Metode Design Thinking,” *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 11, no. 1, pp. 72–77, 2025, doi: 10.54914/jit.v11i1.1771.